PC MANIA®

БРОЙ 1, ЮНИ 98

980 лв.
32 стр.

StarCraft

Star Wars Rebellion

Tex Murphy
Ultimate Race Pro
Turok Dinosaur Hunter
DAIKATANA
Forsaken
Най-доброто от 1997
Игрите в интернет
Новата видеокарта G200
Cheats & Trix

Deadlock II Shrine Wars

Какво му трябва на един ГЕЙМЪР?

Най-вече мощен компютър. Това значи голям монитор, яко дъно, бърз процесор и много RAM. Геймърът заслужава една готина мишка, която не се подменя след всеки Warcraft. Също така му трябват нечуплив джойстик и здрава клавиатура, която да издържа на кафе, кола, бира и чипс. Тъй като се играе до посредноощ, задължително трябва да има денонощен магазин наблизо.

Със света се контактува главно по модема. Телефонът трябва да е аналогов, ако може дори безплатен. Задължително без дуплекс. Наблизо не бива да има съседи, които на третия ден не издържат на конкуренцията с Интернет и идват да питат работи ли телефонът. Те винаги страдат от мания за тишина. Саундът никога не е достатъчно мощен, но винаги им пречи да живеят. Хубаво е наоколо да има само такива, които са в час и с тях да се трампят CD-та и да се бичи в мрежа.

Въобще най-добре е да няма досадници. В офиса това е шефът, който държи да не се гейми дори когато няма работа, вкъщи - рода, куче и други изискващи внимание твари.

Където и да е, личният комфорт трябва да е обезпечен с голямо бюро и удобен регулиращ се стол. Не е зле наблизо да има огромен пепелник или кошче за боклук. Към тази графа спадат кафе машината и микровълновата печка. Ето това му трябва на един геймър. А не да се занимава с глупости.



Идеалната Игра

1. Бърза като Wolfenstein
2. Графика като на Turok
3. Sexy като Tomb Raider
4. Звук на Lucas Arts
5. Сложна като Master of Orion
6. Свобода на движенията като в Descent
7. Да тръгва на 486/8 MB RAM/1 MB Video RAM
8. Да се побира на 7x1.44 /като Doom II/
9. Увлекателна като Civilization
10. С оръжията на Rise of The Triad
11. С хумора на Larry
12. Кървава като Carmagenon
13. Страховита като Alone in The Dark

LET THERE BE LIGHT



KOEL•H LTD

943 43 92

PC MANIA

ИГРИ

Star Wars: Rebellion 04
Deadlock 08
Starcraft 12
Tex Murphy: Overseer 16
Turok 18
Ultimate Race Pro 20

ПРЕГЛЕД

Deikatana 22
Forsaken 24

ИНТЕРНЕТ

Интернет и игрите On-Line 25

КЛАСАЦИИ

the best '97 27

ХАРДУЕР

Излиза новата видеокарта G200 28

ПАРОЛИ

Пароли за Starcraft; Star Wars Mysteries of the Syth; Wing commander Prophecy; Turok Dinosaur Hunter 30

Рекламата 31

Участваха

Текстове:
Генко Велев,
Ник Мортимр,
Елица Тодорова

Дизайн и предпечат:
Пеню Дачев,
Росен Вучев

Реклама:
Петър Табов,
тел. (02) 73 01 78,
44 91 38

Цветоотделяне и експонация:
Студио PC Mania

Координати

PC MANIA

Телефон: **(02) 73 01 78**
Адрес: **Бул. Г. М. Димитров № 54, София**
E-mail: **pc-mania@iname.com**

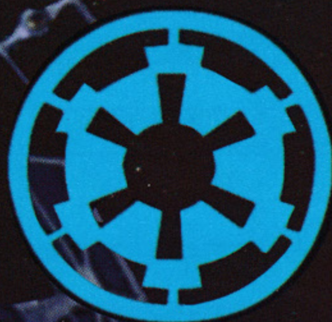
Производител:
Lucas Arts Entertainment LLC



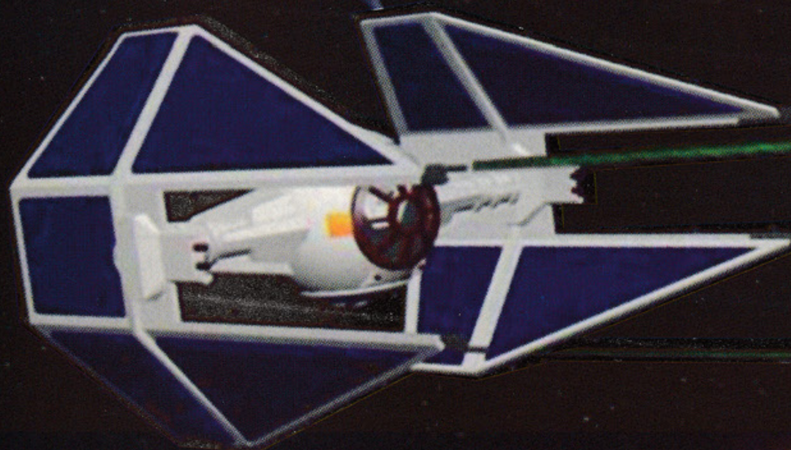
www.lucasarts.com

Изисквания:
486 | 16 MB RAM | Windows 95

На 20 март 1998 година, точно с 1 година закъснение LucasArts най-сетне пусна в продажба своята дългоочаквана стратегия в реално време STAR WARS: REBELLION. Самата игра получи доста разнообразни оценки, някои от които СЪВСЕМ НЕЗАСЛУЖЕНО бяха отрицателни. Всъщност негативните оценки бяха дадени от хора, които бяха разочаровани, че не получават поредната вариация на любимата им игра Master of Orion. Имаше дори смешни съобщения по Internet като например „Ама тази игра изобщо нямаше да бъде интересна, ако не беше Star Wars игра!" Гениално прозрение! Както, надявам се, нашите читатели са



STAR WARS REBELLION



забелязали, тази игра е точно STAR WARS игра. Огромната заслуга на LucasArts е, че са съумели съвсем точно да претворят в игра емоциите и настроението на филмите и да направят нещо, което ще играете седмици наред, без да ви доскучае дори за момент!

Стратегията е доста трудна и ще трябва да прекарате няколко часа пред екрана, докато започнете да вниквате и да усещате „с кожата си" насоката, която трябва да следвате, за да се противопоставите успешно на противника. В играта има resear-ch на изтребители и междузвездни кораби, на нови войски, на планетарни защити и производствени сгради, както и на други, на пръв поглед типични за Master of Orion елементи като дипломация, шпионаж и саботаж. Само че, опитайте да играете по начина, по който играехме преди две години МОО... и ще бъде-



те изритан за половин час! Навярно ще ви трябват още двачетири опита, както и време да свикнете с доста сложния интерфейс (моята препоръка е да използвате в максимална степен наличните hot-keys), за да усетите една основна истина: това не е война между различни раси, а битка между Империя и бунтовници! В тази война няма ясно очертани фронтови линии, не се спазват и джентълменски договори, и рядко ще станете свидетели на огромни битки между няколко десетки кораби. Въобще некоректното поведение е основното нещо, на което ще се натъкнете в играта: събирате мощна флотилия от кораби-убийци и нападате флотата на противника: но вместо геройски да пожертва своите корабчета, той страхливо побягва, за да атакува вашата съседна незащитена планета. Насочвате флотата си към нея, но докато пристигнете там, той вече е изчезнал, като преди това е бомбардирал беззащитната планета и е изравнил със земята вашите заводи. През това време неговите командоси взривяват два ваши орбитални завода и един от огромните ви корабикрепости! Други от тях подло отвличат най-добрия ви дипломат и персонажа, който се занимава с research на бойни кораби. Последната капка, която прелива чашата, е въстанието, което избухва в столицата ви... Май се налага да почнете отначало...

Надявам се, горните редове са ви помогнали да разберете по какъв начин се развива действието в Rebellion и какво трябва да правите, за да успеете в борбата с Lord Vader или с Luke Skywalker. А ето и как изглежда играта в цифри: игралното поле включва до 20 звездни системи, всяка от които с по 10 планети, или ще може да се разполагате

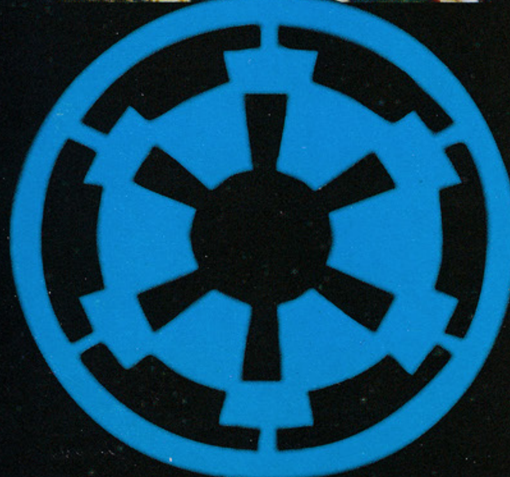












в рамките на общо 200 различни планети. Всяка планета се характеризира с два параметъра - налична енергия и налични находища на суровини, като една планета може да разполага с максимално 14 бройки от всеки елемент. За да използвате суровините, ще трябва да построите мини и рафинерии, като всеки комплект мина-рафинерия ви дава по единица готов материал дневно. От него произвеждате абсолютно всичко - от наземни постройки до войски и космически кораби. Освен това ВСЯКА наземна постройка използва и по единица енергия от наличните на планетата. Ако се нуждаете да построите нова сграда на дадена планета и нямате свободна енергия, можете да разрушите нещо от построеното (и ще получите обратно половината от вложените материали). В допълнение, всичко построено освен мините и рафинериите (дори войските) се нуждае от ЕЖЕДНЕВНА ИЗДРЪЖКА (maintenance points), като всеки комплект мина-рафинерия ви осигурява по 50 maintenance points дневно. Последното ще ви принуди много да внимавате от какво и по колко броя да строите! На всяка планета освен мини и рафинерии може да строите планетарни щитове, лазерни установки и три вида производствени сгради, а research се извършва чрез някоя от построените типове сгради , т.е. не е необходимо създаването на специална сграда.

Едно от най-добрите постижения на LucasArts е, че е успяла да запази атмосферата от Star Wars трилогията, но същевременно е създала сериозна и балансирана стратегия, като всяка от страните има отчетливи предимства и недостатъци, което налага и използването на различни стратегии и тактики по време на космическите битки. И наистина, отначало ви се струва, че двете страни имат равностойни войски и кораби (с две-три разлики), но едва като навлезете в играта ще осъзнаете всъщност колко е голяма дребната на пръв поглед разлика в статистическите цифри. Допълнително огромна разлика в стратегиите се налага и от различните налични персонажи, които са общо към 60 и всеки от които сте виждали по един или друг случай във филмите. На мен лично ми се струва, че Империята е малко по-силна, но вероятно това се дължи на факта, че на бунтовниците се налага да използват нетрадиционни похвати, чието умело прилагане ще ви даде сериозно преимущество. Само един пример - за да спечелите играта, трябва задължително да превземете столицата на противника. Докато имперската столица е известна по цялата галактика и всички знаят, че се намира на планетата Coruscant, тази на бунтовниците е там, където се намира тяхното главно командване (Headquarters) и може да се мести на коя да е контролирана от бунтовниците планета. Другото преимущество на бунтовниците е свързано с отношенията Vader - Luke. Навярно си спомняте как беше в края на филма: как и двамата се обърнаха срещу Императора. Е, това може да се случи и в играта, стига Luke да е овладял в достатъчно висока степен силата на Джедаите.

За разлика от Master of Orion, където можехме да изобретяваме и да строите десетки различни типове оръжия, в тази игра разполагате само с три вида. (Не е логично за десетина игрови години да успеете да направите някакви революционни открития в техниката.) Трите вида оръжия се монтират само в корабите и биват ion cannons, turbo lasers и обикновени lasers. Йонните оръдия повреждат директно системите на корабите и ако ги използвате умело, може да превърнете страшен против-

ник в безвредна и безпомощна купчина желязо. Турбо-лазерите са оръдия, изстрелващи далекобоен и концентриран лазерен лъч, който е ефективен само срещу големи цели (capital ships), но е практически безполезен срещу малките и маневрени изтребители. Обикновените лазери всъщност са многобройни и с малък обсег оръдия, които покриват по-големи площи и имат много по-голям шанс да улучат някой нахален starfigter, но за сметка на това, те по-трудно могат да пробият щитовете на големите кораби.

А сега, малко внимание на абсолютното оръжие! Познахте, това е огромната DEATH STAR. Ако играете като Империята ще можете действително да строите и да използвате дори повече от една Death Star, с тях ще унищожите и най-големия кораб или дори цели планети с един изстрел. За съжаление строителството и използването на „Звездите"си има и тежки недостатъци. Първото препятствие е свързано с времето за строеж - в началото на играта ще ви са необходими почти 2400 дни за една-единствена звезда! Отделно трябва да изхабите астрономическо количество maintenance points. В играта са предвидени и необходимите противодействия, така че и да успеете да завършите в разумен срок Death Star, не бива да се възгордявате и да смятате, че победата ви е в кърпа вързана.

Преди ви споменах за героите от филмовата трилогия - няма да стигнете надалече, ако не използвате пълноценно наличните ви персонажи. Всичките сте ги виждали по един или друг повод във филмите, а сега ще можете и да ги покомандвате! В началото на играта ще разполагате само с около 1/3 от тях, а за да намерите и останалите, трябва да използвате мисиите recruitment. Героите ви имат 6 параметъра, най-важният от които е дипломацията. Добрите дипломати ще присъединяват неутралните планети към вашата кауза и въобще ще повишават лоялността на населението към вас. Следващият по важност параметър е leadership. Това е способността на офицерите ви да повишават бойните качества на поверените им войски, кораби и starfighters, ако сте ги назначили като генерали, адмирали или commanders. Шпионаж и combat са качества, които отразяват възможностите на героите ви да изпълняват индивидуални шпионски и саботьорски мисии и съответно да се защитават, когато те самите са обект на подобни вражески мисии. Аха, за малко да забравя - Han Solo е много забавен! Когато го изпратите на мисия и той се провали, не пропуска да обясни колко се е старал, но в никакъв случай не е виновен! А когато успее, „скромно" ви съобщава каква велика работа е свършил! Съвсем малка част от персонажите ще имат способността да извършват research. Ако ги изпратите на съответната мисия, ще ускорят значително изобретяването на по-мощни кораби, на по-производителни заводи и по-боеспособни наземни войски. Последното качество, което също притежават съвсем малка част от героите ви, е способността да се научат да използват силата на Джедаите. Практическата полза от това е, че те ще използват силата да повишават (става автоматично) и останалите си параметри и могат да станат супер бойци и шпиони!

Като заключение - вероятно ще ви отнеме доста време да откриете и навлезете в действително многобройните тънкости на играта, но усилията си струват, и смятам ,че играта STAR WARS REBELLION действително ще ви хареса!

Ник Мортимър













Производител:

ACCOLADE

www.accolade.com

Изисквания:

486 | 16 MB RAM | Windows 95

DEADLOCK II
SHRINE WARS

И нека състезанието да започне! Това е първото изречение в ръководството на играта DEADLOCK II: SHRINE WARS на компанията ACCOLADE. Но това не е автомобилен симулатор (каквито обикновено произвежда ACCOLADE), а продължението на едноименната футуристична стратегия отпреди две години. Първата игра не беше много популярна у нас, въпреки че беше доста добра и като замисъл, и като изпълнение. Самият факт, че производителите побързаха да пуснат втора част трябва да ни подскаже, че играта е имала успех по света. Самата стратегия може да се определи като тип Master of Orion, но действието се развива на повърхността на планетите, а не в космическото пространство, и разликите са достатъчни, за да има играта свой собствен облик. Към това следва да се добави и добрата графика при сравнително скромните хардуерни изисквания - нещо доста важно за нашите условия. Всъщност, може би причината за слабата популярност на играта е в на пръв поглед много сложния интерфейс – като за начало виждате няколко реда от бутони, бутончета, бутончица, малки, средни и големи икони, а всяко щракане с мишката изкарва pop-up прозорци с изобилие от информация. Може би затова обаче производителите са включили пълното ръководство (в PDF формат, заедно с Acrobat Reader 3.01), tutorial, online help плюс постоянно наличен advisor. Ако подходите без предубеждение, само за 10-15 минути вече ще сте наясно с интерфейса и ще се убедите, че всъщност е доста логичен и интуитивен.

Играта е на ходове, но има опция, която позволява да се играе и в режим на реално време (или поне създава впечатление за реално време). Друга интересна опция е предвидена само за multiplayer game – компютърът може автоматично да завърши стария и да започне нов ход определено число секунди след като ПРЕДПОСЛЕДНИЯТ играч маркира край на собствения си ход! Май го написах доста сложно – на практика това означава, че ако играят (примерно) двама души и единият завърши хода си, то вторият ще разполага само с няколко секунди - 5 или 10, след което компютърът автоматично ще започне следващия ход.

Можете да играете предварително създадени сценарии, да създавате собствени, можете да използвате random map и разбира се, можете да се преборите с цяла кампания (по разбираеми причини само в single game).

Малко история: изминали са точно 318 години от първия космически полет на хората и сме на прага на XXIV век по земното летоброене. Междузвездните полети отдавна са станали реалност. Намерили сме и „братя по разум" – е, външният им вид е такъв, че малко хора биха искали така да изглеждат истинските им братя, но все пак това е игра, нали! В известната ни част от галактиката в момента съжителстват 9 разумни раси. От тях хората и още шест раси са овладели космическото пространство сравнително скоро, една раса е пътувала в космоса вече няколко хиляди години, а от последната са останали живи само няколко същества.

Можете да играете от всяка от „младите" раси.

И така, дотук с историята. Сега се връщаме към настоящите събития. Последният голям сблъсък между расите бе войната за планетата Gallius IV (играта Deadlock I). Според някои източници на информация там съществували останки от древна и много могъща цивилизация и ето защо всички раси се вкопчиха в смъртоносен deadlock за правото да владеят планетата. Тя бе завладяна, но единствената находка беше една почти примитивна раса, а значимите постройки бяха нейните религиозни shrines. Разочарованието беше пълно, докато един отегчен млад археолог не домъкна апаратурите си до един от shrines и не направи анализ, за да установи преди колко време туземците са издигнали постройката. Скуката му изчезна напълно, когато прочете цифрите от анализа – постройките бяха на възраст от... няколко милиона земни години!!! Всички бяха обхванати от невероятна изследователска треска. Веднага установиха, че това, което бе считано за примитивни религиозни паметници, всъщност са живи, макар и неразумни същества! Допълнителните изследвания показаха наличието на някакви сложни и неестествени структури... дали всъщност това не



ChCh-T

Разумни насекоми, техните морски и сухопътни сили са сравнително слаби, но много бързи, техните скаути могат да крадат ресурси от съперниците, а силните им страни са ненадминатите air units и много бързото увеличаване на населението, което при това запазва висок морала си, дори и при пренаселване. За щастие на противниците им ChCh-T не спадат към брилянтните учени.



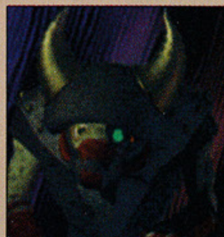
Cyth

Много опасни противници. Те рядко страдат от морални проблеми, така че могат да бъдат обложени с тежки данъци. Другото им преимущество е ниската консумация на храна, а скаутите им могат да отравят противниковите земи и да унищожават тяхното земеделие. В битка техните Command Corps проявяват смъртоносни телепатични способности спрямо вражеските войници.



Humans

Хората са икономически гении – те печелят наймного от търговия и съответно плащат по-високи данъци, а транспортните им разходи са двойно пониски. В битка техните войски могат да преминат в berserk състояние. Големият недостатък на хората са непрекъснатите им морални проблеми.



Maug

Основното им преимущество е склонността им към research на високотехнологични здания и войски. Дори и техните скаути дават своя принос към това, като крадат чуждите секрети или саботират противниковите сгради. Освен това Maug имат склонност към металообработването, което им позволява да произвеждат много по-бързо необходимите им метали. Те имат мания за запазване на собствените си секрети и са много добри в контрашпионажа. Слабостите им се крият в неустойчивата психика – моралът им може да спадне невероятно бързо, а техните войници не са особено храбри, когато трябва да се защитават.



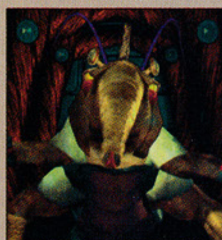
Re'Lu

Това са нашите най-близки съседи. Техните телепатични способности са невероятно добри, което дори позволява на Command Corps да принуждават противниковите войски да преминават на тяхна страна. Разбира се, когато можеш да накараш противниците да се бият помежду си, не е необходимо собствените ти войски да са особено добри. Освен това техните телепати са способни да получават информация от всяка точка на планетата, нещо, което прави напълно излишно използването на скаути.



Tarth

Тежка и бавноподвижна раса. Техните пехотни войски са с най-добра защита поради „природното" си брониране. Винаги са имали вроден страх от водата, поради което военноморските им сили са особено слаби, а по разбираеми причини бавноподвижните им скаути нямат особени шансове за успех. Tarth са много лакоми и са развили необичайно добре технологиите си за отглеждане на храни. Техните ферми са почти двойно по-производителни от нормалното. Освен това, техните пехотни войски с особено удоволствие и настървение разрушават чуждите сгради.



Uva Mosk

Ако използваме земната терминология, то Uva Mosk са „елфите" на космоса. Всички техни войски запазват вродената си пъргавина и способността си да се придвижват незабелязано, затова всеки unit може да бъде използван като скаут, но и обратното е възможно. Чуждите скаути нямат много шансове за успех сред тях. Command Corps имат уникална способност да изпадат в странен транс – shaman dance, което им позволява да откриват забележими с обичайните геоложки методи запаси от метали и енергоносители. Същевременно всеки Uva Mosk е гордо и независимо същество, което не обича да плаща данъци, но и не се вълнува особено от моралните проблеми, които могат да бъдат катастрофални за другите раси.



Skirineen

Най-старата известна разумна раса. Те бяха тези, които започнаха кръвопролитните Quadra Wars, тези, които почти унищожиха земната Луна (сега хората на Земята се любуват на сияен околоземен пръстен, сякаш се намират на планетата Сатурн). Поетите понякога въздишат по изчезналата Луна, но в края на краищата с всичко се свиква. Дори децата на прага на 24 век трудно ще си представят, как е изглеждала Земята преди много години, когато около нея не е съществувал този сияещ с всички цветове на дъгата пръстен. За съжаление другите постъпки на Skirineen имаха значително по-зловещи последици – те почти изтребиха последната разумна раса – Tolmans. Все пак обединените сили на по-младите раси успяха да се справят с тази страшна опасност и засега завоевателните стремежи са обуздани, но не е ясно докога.

Официално търговията и обменът на информация и технологии със Skirineen са забранени, но почти всяка раса отвреме навреме прибягва до техните услуги, въпреки че това често води до сериозни морални проблеми. Много от по-прозорливите разумни същества са убедени, че Skirineen използват търговията и шпионажа, за да натрупат ресурси и познания и да направят нов опит за господство над галактиката.



Tolmans

Тази раса бе практически изтребена през последната война от Skirineen. Останали са живи само 11 нейни представители, които сега изпълняват ролята на парламентьори и дипломати при многобройните и неизбежни неразбирателства между расите. Все пак Tolmans таят надеждата, че някога тяхната раса ще успее да се възроди.

След войната бяха намерени някои частично запазени записи, от които ставаше ясно, че големи кораби-колонии с хиляди същества са полетели в неизвестна посока.

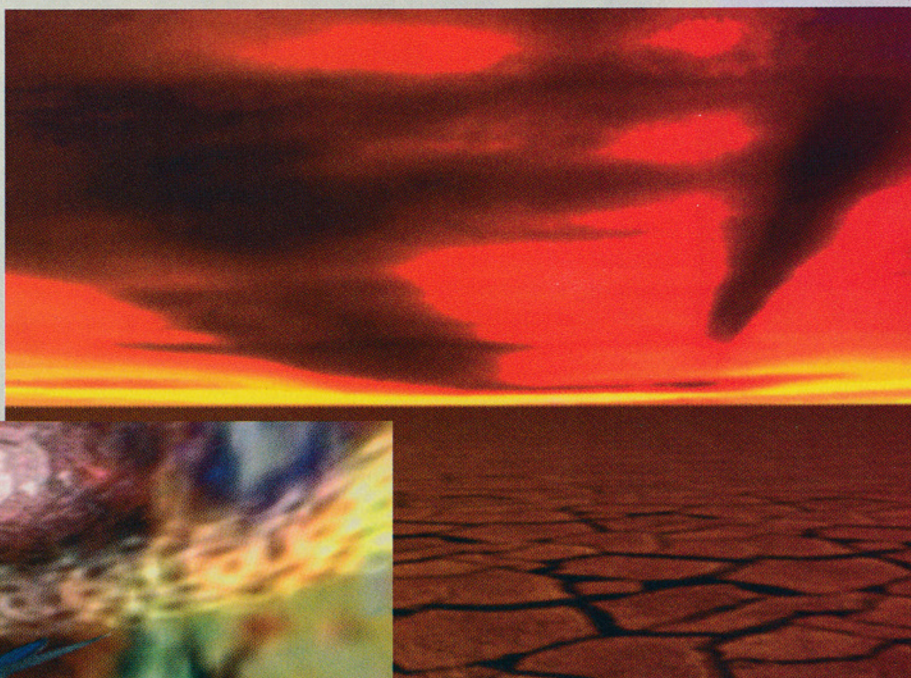
бяха живите библиотеки на древните? При всички shrines обаче учените установиха наличието на един и същ, повтарящ се мотив. Имаше различни теории за това, какво изобразява той. Докато някому направи впечатление приликата между контурите на изображението и видимите очертания на мъглявината Dark Cloud. Това странно галактическо образувание отдавна примамваше междузвездните пътешественици, но необикновени природни явления възпрепятстваха навигацията в мъглявината. Съвсем скоро бе вече ясно, че изображението от shrines всъщност представлява карта на Dark Cloud. Бяха обозначени няколко пригодни за живот планети, а в сърцето на мъглявината бе означена планета, чието наименование учените разчетоха като Xythra... И всички раси се приготвиха за нови битки и колонизиране. Всички се надяваха, че ще бъдат първи и ще успеят да завладеят Xythra и познанията на древните. Пътят до там бе невъзможен без да се колонизират първо междинните планети...

И така, нека надбягването да започне...

За да колонизирате една планета трябва или да изритате от повърхността всички други нашественици, или да построите (и да удържите) достатъчно на брой градове – City Centers. Допълнително условие за победа е превземането на достатъчен брой shrines. Впрочем, ако нямате шанс да удържите даден shrine, то може и да го разрушите, за да не стане притежание на врага. Но трябва много да помислите преди да извършите подобно действие, тъй като разрушаването на скъпоценните shrines може да доведе до обединяване на вашите врагове. Ако на планетата не останат достатъчен брой shrines ще загубите автоматично играта!

Принципите на самата игра са като в Master of Orion – строите мини, заводи за производство на войски и за преработка на материали, защитни съоръжения, центрове за research, ферми, пристанища и летища, културни центрове, и разбира се, жилища. Планетата е разделена на квадрати, като всеки квадрат има определен капацитет за построяване на здания. Колкото повече напредвате в изследванията, толкова по-малка площ ще заемат различните сгради, а ще може да добивате и допълнителни „високотехнологични" ресурси, които ще ви дават възможност за нови, по-съвършени фабрики, войски, както и някои принципно нови възможности – например установки за изстрелване на „междуквадратни" ракети. Т.е. от квадрата, където се намира установката, можете да обстрелвате врага, дори да е на другия край на картата.

От ресурсите първоначално ще може да добивате само храна, дървен материал, желязо и енергия. Освен тях ще са ви необходими пари и работници. Работниците се използват на групи от по сто души (една иконка) и са необходими както за самия строеж, така и за експлоатацията на зданията. Важен фактор за производител-







ността на работниците е техният морал. Факторите, които повишават или понижават морала са много, но по принцип морал примерно 80% означава, че само 80% от работниците могат да бъдат поставени на работа (но всички ще искат да ядат). Важен фактор за повдигане на морала са културните сгради и произведенията на изкуството.

Различните типове терени ще ви дадат различно количество ресурси при една и съща фабрика и еднакъв брой работници. Предварителна представа можете да получите от изображението на терена, а „left click" върху конкретна област ще ви покаже прозорец с действителните стойности. По принцип равнинните терени са добри за храна, отчасти за дървен материал и малки количества желязо и енергия. Горите ви дават посредствени количества от ВСИЧКИ ресурси, но НИКОГА няма да имате изобилие от нещо. От заблатените терени или от терените с дълбоки земни пукнатини можете да получавате доста енергия, а планинските и скалистите терени са добри за метали. Когато планирате използването на парите си не забравяйте, че и транспортът между различните квадрати струва пари. Ако в един район имате недостиг на храна и свършите парите, то работниците ви ще почнат да гладуват, да измират и моралът им ще се сгромоляса. Подобно е и при енергията – ако останете без пари, фабриките ви ще спрат и дори защитните съоръжения няма да работят, точно когато найммного ви трябват.

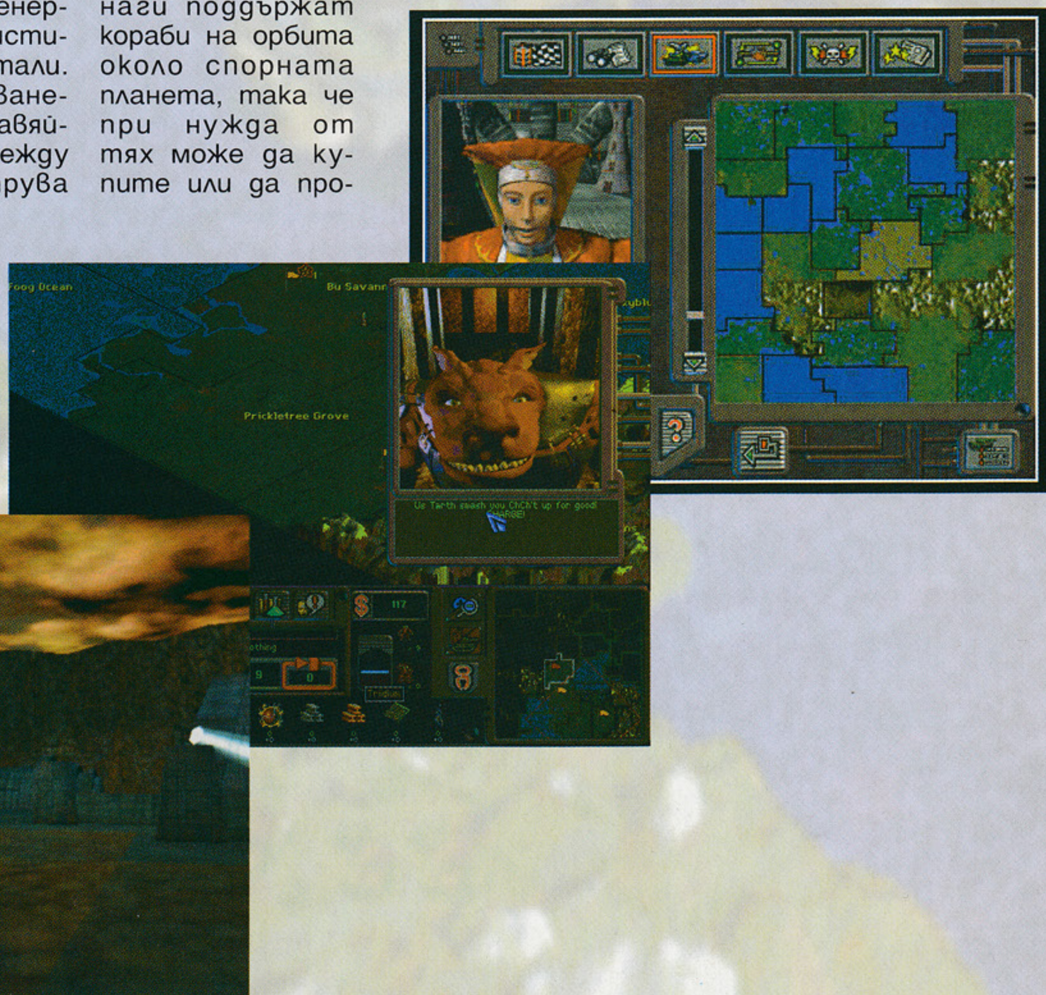
Няколко думи за битките – те са в реално време, като може да давате доста подробни заповеди на армията си – например да атакува САМО фабриките за метал. Можете да заповядате на дадена войскова единица да се оттегли от битката, ако загуби определен процент defence (hit) points - например 50%. Разбира се, ще ви бъде много по-лесно, ако преди това с няколко ракети успеете да унищожите защитните, установки или вашите скаути са извършили успешен саботаж.

Не забравяйте, че в самата игра пряко могат да участват само „младите" раси, но хитрите Skirineen винаги поддържат кораби на орбита около спорната планета, така че при нужда от тях може да купите или да продадете всякакви ресурси и дори войски или технологии – но винаги ще рискувате да имате сериозни проблеми с морала на населението си – то смята, че Skirineen трупат ресурси и пари за нова война и затова хората ви се отнасят крайно неодобрително към всички контакти с тях. Все пак закупуването само на ресурси обикновено не предизвиква особено сериозни сътресения, но трябва да имате предвид, че Skirineen са контрабандисти и може да минат няколко хода, преди те да се отзоват на вашето повикване.

А къде останаха няколкото оживели Tolmans, ще попитате вие – техен представител ще бъде вашият съветник, от когото ще получавате нужната ви информация и съвети по време на играта.

А когато надбягването завърши ви чака скъпоценна награда – ще научите тайната на Xythra – древната планета на най-старата цивилизация на галактиката!

Генко Велев



Производител:
Blizzard Entertaiment Inc.



www.blizzard.com

Изисквания:

486 | 16 MB RAM | Windows 95

STAR CRAFT

Почти година и половина трябваше на Blizzard след излизането на Diablo, за да пусне своята дългоочаквана стратегия в реално време Starcraft. Междувременно конкуренцията не си губеше времето и към края на 1997 година на пазара излязоха поне десетина игри от този тип, включително и хитовата Total Anihilation. Вероятно директорите на Blizzard са доста разтревожени дали тяхната игра ще успее да се пребори за челното място в класацията в жанра, но това не е наш проблем. Напротив, ние – имам предвид както играчите, така и издателите на списания за игри, можем само да сме доволни от наличието на многобройни и равностойни съперници! Ето защо казвам – и предполагам, че ще се присъедините към мен – ДА ЖИВЕЕ КОНКУРЕНЦИЯТА! Аз лично съм убеден, че Starcraft превъзхожда другите игри от тази категория, включително и Total Anihilation, но виждам и един проблем – играта е доста трудна, най-вече защото изисква прилагането на няколко съвсем различни една от друга тактики и стратегии (различни и от това, което бяхме свикнали да прилагаме в Command & Conquer и в Warcraft).

Когато този брой на списанието излезе от печатницата, вероятно вече ще сте наясно с повечето от основните принципи на играта, затова ще ги споменем съвсем накратко.

Новото в играта е наличието на три коренно различаващи се раси. Разликата е не само във външния им вид, във войските и сградите, които те могат да строят, но и в самите принципи на тяхното съществуване. За сравнение – помислете си за момент, има ли някаква особена разлика между червените и сините в C&C например, или дори между хората и орките във Warcraft? Ще установите, че разликите са по-скоро козметични и че след като сте поиграли с едните, без затруднение ще можете да играете и от другата страна. Е, това няма да може да стане в новата игра – след като „превъртите" мисиите с хората, ще трябва да започнете да се учите почти отначало и за втората, и за третата раса!

Кои са основните действащи лица в играта?

На първо място, разбира се, хората – наречени TERRANS (по латинското наименование Terra на планетата Земя). Съвсем логично Blizzard препоръчва на новите играчи да започват именно с хората, а и хронологично сценариите с тях предшестват епизодите с другите раси. Както се досещате, човешката





раса разчита на техниката и технологиите за постигане на своите цели. Хората не разполагат с необичайно добри войскови единици или с изключителни units, но чрез research на някои нови технологии ще имате възможност да приложите дребни, но много ценни хитрости. Сред основните преимущества на Terrans е възможността на почти всички техни СГРАДИ да се местят, при това летейки, т.е. могат да преминават над иначе непроходими терени. Отначало ще ви се стори, че това не е особено сериозно преимущество – но само отначало! На първо място, техните складови сгради могат винаги да са в непосредствена близост до находищата на ресурси, което дава огромна икономия на работници и ВРЕМЕ! Можете да премествате всяка (е, почти всяка) застрашена сграда извън опасните зони. Допълнително можете да колонизирате местности, които са недостъпни за ground units, и по този начин да се пазите единствено от летящи вражески сили. На последно място, но не и последно по значение – можете да премествате заводите заедно с преместването на фронтовата линия, което отново означава сериозна икономия най-вече на време! Второто сериозно преимущество на хората са техните роботи-работници (модел SCV). Те могат да ремонтират всички механизирани войски, включително и ЛЕТЯЩИТЕ, при полеви условия (без да са необходими заводи или каквито и да са сгради или летища), дори и по време на битка. Пехотинците на хората (marines) са слаби, но пък могат да се укриват (до четирима души) в бункери, където са напълно НЕУЯЗВИМИ, докато бункерът има останала поне една hit point.

Втората кампания е на расата ZERGS. Те са доста неприятни на външен вид – май съзнателно е търсена прилика с извънземните гадини от сериите на Aliens; ако не друго, то един от клиповете към играта сякаш е взет направо от тези филми! ZERGS са пълна противоположност на хората, те са изцяло БИОЦИВИЛИЗАЦИЯ (нека специалистите да ме извинят, предполагам, че използвам неправилен термин, но пък е ясно за какво става въпрос). Всички техни „механизирани" войски и дори техните "сгради" са живи същества! Получават се от

EAGLE SOFTWARE

Success. It's a mind game.



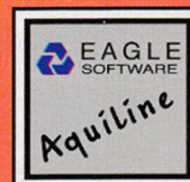




Обадете ни се.

02 / 973-31-41
062 / 62-79- 96
064 / 80-08-27

Ще се договорим...





http://www.eagle.bg



едни и същи гадини – larves, бълвани от Spawning Pool. От ларвите можете, когато пожелаете да получите чрез мутация (или еволюция – пак навлязох в чужда територия) АБСОЛЮТНО ВСИЧКО – „сгради“, работници и всякакви наземни и хвъркати units и дори летящи транспортни средства. Зергите имат две действително ОГРОМНИ предимства – техните сгради и войски РЕГЕНЕРИРАТ (нали са живи същества)! Второто преимущество е способността им да се заравят в земята, където са неуязвими и могат на спокойствие да се възстановят или пък да дебнат за невнимателни хора! Веднъж заровили се, могат да бъдат открити само от units, притежаващи качеството detection. Една от слабостите на зергите е нуждата от веществото creep – хранителната среда, която поддържа живота на техните същества-сгради. Ларвите могат да еволюират в сгради само върху терени, покрити плътно с creep. Допълнително техните „пехотни“ войски са най-слабите в играта и нямат дистанционна атака.

Предвидено е третата част на кампанията да се играе с расата Protoss. Те са хуманоиди – но това не означава, че приличат на хората. Протосите представляват „енергийна“ цивилизация. Сградите им се нуждаят от постоянно енергозахранване, осъществявано чрез мрежа от pylons. Техните войскови единици са най-мощните в играта. Сякаш това не е достатъчно - обикновено имат и специални „енергийни“ видове атака. Често само един „изстрел“ може да се справи с цял отряд противници. За щастие на враговете им протосите не могат да се ремонтират, но пък са допълнително защитени от самовъзстановяващи се енергийни щитове. Едва ли ще се изненадате, ако ви кажа, че много от техните units имат и разни екстри – да стават невидими или дори да правят невидими и други приятелски войски около себе си! Трябва да спомена, че терраните са успели да изкопират нещичко от тях – например също могат да правят някои от войските си невидими – но срещу значително по-висок разход на енергия.

И понеже вече няколко пъти стана въпрос за енергията – ресурсите в играта са три: кристали, vespene gas и енергия. Обаче докато първите два ресурса трябва да се добиват от работниците, то енергията е „гратис“ – т.е. за нейното натрупване е необходимо само време.

Аналогично на Warcraft и в Starcraft ще срещнете „герои“. Те представляват units с подобрени бойни параметри или пък с някакви допълнителни екстри. Естествено загубата им води до загуба и на сценария, така че ги пазете като че са от стъкло!

Описанието на играта няма да е пълно, ако пропусна да спомена, че оригиналният CD съдържа по 10 мисии за всяка от расите плюс много добре изпипан редактор на сценарии. Освен това multiplayer възможностите са добре направени – с един CD могат да играят в мрежа до осем Terrans.

А, за малко щях да забравя – не е нужно да храните вашите войници и работници, но трябва да предвидите достатъчно складово пространство за тяхната храна. Поне при хората ще трябва първо да строите storage depots, преди да можете да произвеждате допълнителни работници или войски. При останалите раси също има сгради или units, аналози на складовете – например при зергите ще трябва да правите достатъчно на брой Overlords и т.н.

Пишещият тези редове си признава, че също се опита малко да поиграе – естествено с хората; и дори успя да стигне до петата мисия, преди да му видят сметката. И за да не повтаряте моите грешки, ето ви и малко от безценния опит, който успях да придобия:

Сградите, които хората могат да строят, са следните:

Command Center – произвежда роботите-работници. В него складирате и събраните кристали, и vespene gas. Към коман-

STAR

дния център може да се пристрои и Comsat Station.

Comsat Station – натрупва енергия, която може да бъде използвана за еднократен поглед към произволна част от картата, разкриват се и противниковите невидими войски!

Storrage Depot – има едно-единствено предназначение – определя броя на войниците и работниците, които можете да строите. НЕ МОЖЕ ДА ЛЕТИ!

Barracks – за производство на пехотинци, естествено!

Academy – служи за research на някои базови допълнения. Освен това не може да строите почти никакви по-високотехнологични войски, без да имате налична академия.

Factory – произвежда леко механизирани войски, може да се пристрои Machine Shops за research.

Starport – от него ще получавате хвъркатите войски и транспорти. Ако пристроите Drydocks, ще може да извършвате и research.

Weapons facility – сега вече е ред на тежката артилерия! Пристройката се нарича Chemical Plant.

Research Center – заедно с пристроените Genetic Labs и Physics Lab дава high technologies. Може да строите и research vessel, което на практика представлява летяща бойна единица, особено полезна срещу протосите.

Missile Turret – безценна защитна единица. Атакува САМО летящи цели, но има качеството detection и разкрива ВСИЧКИ невидими противници (дори и подземните зерги)! Задължително комбинирайте с бункери!

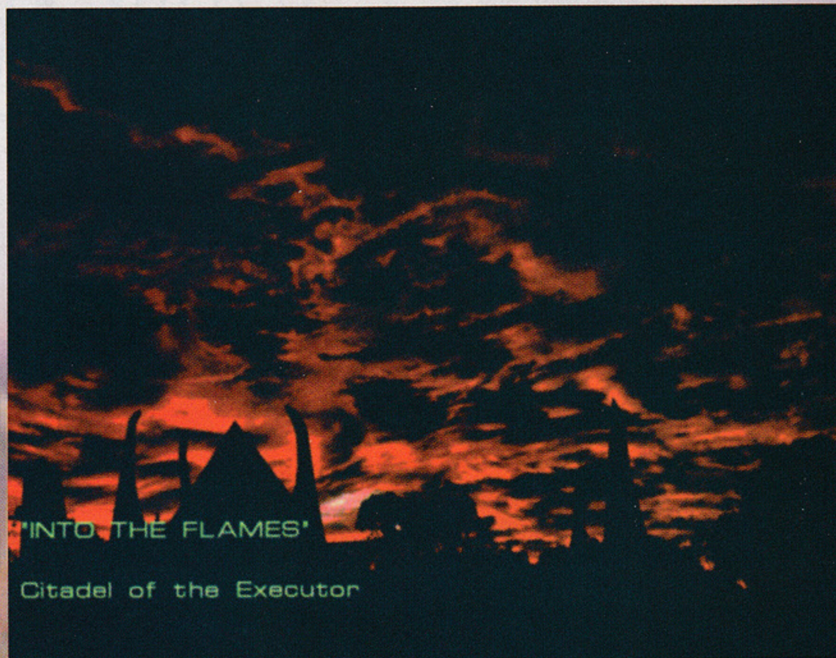
Bunker – основата на отбраната. Задължително комбинирайте с Missile Turrets. Във всеки бункер може да поставите до четири units пехота (marines или firebats). Намиращите се в бункера войски са неуязвими, а могат да обстрелват и земни, и ХВЪРКАТИ цели. Стремете се да строите бункерите на височини и дръжте по възможност един SCV наблизо за спешни ремонти. Дали вътре ще вкарате marines или firebats зависи от местоположението на бункера. Оръжието на firebats е ефективно само срещу наземни цели и е с много кратък обсег на действие. Не поставяйте firebats в бункери, построени на височини – ще бъдат АБСОЛЮТНО безполезни.

Nuke Silo – изстрелва балистични ракети с „атомни" бойни глави. Нуждаете се обаче от scout в близост до врага, който да подаде информация за наличните цели.

Pillbox – за съжаление не зная каква е практическата полза от това - врагът ме изрита, преди да успея да го построя!

И за накрая – Blizzard действително са свършили много добра работа! Освен това в играта почти няма бъгове (всъщност има два, които обаче са от полза за играча!).

Ако все пак поискате, ще може да си изтеглите и patch от www.blizzard.com, който освен другото, подобрява и AI на ръководените от компютъра units (включително и на вашите войски, когато сте ги оставили сами да си избират целите).



LEADER
TECHNOLOGIES
тел. 464 345
9434138

© 1997 Blizzard Entertainment

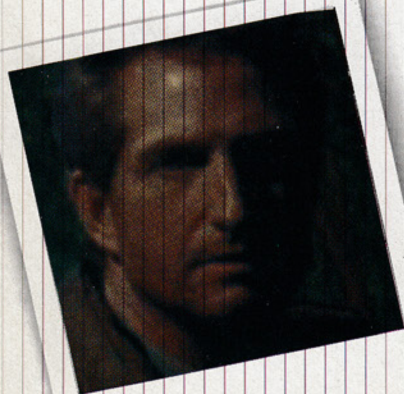
Производител:
ACCESS Software
www.accesssoftware.com
Изисквания:
Pentium | 2 MB Video RAM | Windows 95

TEX MURPHY Overseer









Едва ли има любител на куеста, който да не е превъртял поне една от игрите на ACCESS с нейния известен P. I. Tex Murphy. Ето че сега производителите се върнаха към първоизточника – новата игра е римейк на първите приключения на Тех – от 1989 година в куеста Mean Streets. Не са много българите, които са виждали тази игра, но тя е изключително добра като plot и като изпълнение – още през 1989 година ACCESS са използвали VGA графика, и ако успеете да я намерите навярно ще си я изиграете с удоволствие. Историята е типична за игрите с Тех – започва от разследването на едно банално на пръв поглед убийство и постепенно стига до разкриването на заговор, който застрашава цялата цивилизация на Земята! За съжаление Access са се съобразили с модната тенденция при игрите напоследък – наблегнали са повече на видеоклиповете и са отстранили някои от интересните елементи в предишните игри. Казвам за съжаление, защото модата си е мода и добрата графика си е добра графика, но четири CD с видеоклипове са прекалено много – ако искам да гледам криминален филм на видео, просто ще си взема касета! Наблягането основно на видеото пък е довело до друг недостатък – очевидно производителите са усетили, че действието става малко постно и изкуствено са вмъкнали няколко загадки. Повечето от тях са паснали на историята, но има и много досадни и само развалят впечатлението – в края на крайщата решаваме криминален quest, а не подреждаме мозайка jigsaw! Като стана въпрос за загадки, се сетих и за най-добрия quest, правен досега в тази област (според моето скромно мнение), той е пак на Access, но с друг главен герой – става въпрос за класическия COUNTDOWN. Играта ми се стори невероятна и я превъртях на един дъх, като през цялото време имах усещането, че съм главен герой във филм за Джеймс Бонд.

А сега - обратно на Tex Murphy и новите му „стари" приключения. Действието на играта се развива в Сан Франциско през 2037 година, а външният вид на Тех е нещо средно между лейтенант Коломбо и познатия на всички ни Марлоу.

Всъщност играта започва през 2043 година, но това е само, за да може Тех да ни разкаже (е, не на нас, а на Chelsee Bando) за първия си случай, който успешно разрешава като частен детектив – когато за пръв път му се налага да спасява човечеството!

И така – няколко години назад... Новоизлюпеният, наивен и никому неизвестен P.I. Tex Murphy прекарва времето в офиса си, играейки главно на parcheesi game (каквото и да означава това) в напразно очакване на клиент с дебел портфейл. Разбира се, играта на parcheesi не бива да ни попречи междувременно да огледаме офиса за полезни предмети или някакви източници на информация, както и да не пропускаме ежедневния преглед на новополучените факсове. Докато един ден... е, понякога стават и чудеса! Наистина се появява клиент и то не какъв да е, а красивата Sylvia Linsky, при това не само красива, но явно и платежоспособна. Скоро става ясно, че тя е

дошла в тази кантора просто защото не е намерила никой друг, който да повярва на приказките ѝ! Съвсем наскоро нейният баща – световно известният учен Carl Linsky е предприел нещо като бънджи скок от моста Golden Gate – но е забравил да си вземе бънджи въжето! Или, както по-



просто се изразяват в местната полиция, очевидно се се самоубил. Поради неизвестни засега причини дъщеря му Sylvia е твърдо убедена, че баща ѝ е бил убит – но тя единствена смята така! За неин късмет финансовото състояние на Тех е такова, че той би се захванал и с преследване на зелени марсианци, стига да има кой да плаща! Е, когато бъдещият клиент прилича на модел на Playboy, комбинацията от пари и чар става неотразима и това вече е същинското начало на приключенията на частното ченге Tex Murphy!

За начало нашият герой прави едно посещение от вежливост на стария си познат Eve Clements от местната полиция, а после с бодра стъпка се понася към дома на Carl Linsky – Silvia също трябва да е там, така че ще получим още малко информация.

Помните ли какво ви казах в началото за често пъти досадните загадки – тук ще се сблъскате с първата от тях – „загадката на доминото". За да не се мъчите с нея, както и с другите подобни изкуствени препятствия, трябва просто да запомните числото 911 – универсален cheat за всяка подобна главоблъсканица!

Оттук нататък действието се развива стремглаво – оказва се, че Carl и още няколко негови колеги са работили над свръхсекретен проект – и всички по един или по друг начин намират смъртта си! Този проект се оказва свързан с дейността на партията LAW AND ORDER, както и с един от десетте най-търсени наемни убийци в света... И над всичко това стои загадъчният OVERSEER. Тех разполага със съвсем малко време да открие кой (или какво) точно е OVERSEER и отново (нещо се обърках, всъщност за първи път) да спаси света!

А за последно ето и главните герои, които ще срещнете в историята:

На първо място - Tex Murphy: частен детектив, един от малкото незасегнати от радиацията хора в Old San Francisko. Откъде е радиацията ли? Ами, разбира се, от Третата световна война (нали сте учили по история за нея?) Защо живее точно в такъв западнал квартал – ами поради липса на пари, естествено.

Абсолютно е невъзможно да не забележим и Chelsee Bando – тя е поредният модел на Playboy, този път в ролята на... вестникопродавачка. Въобще нищо чудно, че има толкова кандидати да живеят в Америка, след като такива мацки продават вестници по улиците!

Louie Lamintz е може би найдобрият приятел на Тех – той е



барман в Brew 'n Stew и винаги може да отпусне на кредит един двоен бърбън, гарниран с последните клюки.

Rook Garner – ветеран от Третата световна война, местният лихвар и вехтошар. В неговия магазин Rook's Pawn Shop може винаги да намерите някой полезен предмет – стига да разполагате с повечко пари!

Clint държи щанда за шоколад The Cocoa Cabana в Coit Tower. Донякъде е странно, но на този щанд рядко може наистина да се намери шоколад...

И накрая в никакъв случай не бива да пропуснем и дългата ръка на закона – превъплътена в лейтенант Mac Malden. Той почти винаги е готов да даде на Тех малко сведения от компютрите на полицията - след като това ще му помогне да види името си във вестниците.

А като заключение – все пак играта си е доста добра, особено ако имате бърз компютър и можете да получите максимума от видеоклиповете. Ако сте следили предишните разследвания и сте фен на P.I. Tex Murphy, старите му приключения, поднесени в нова и лъскава опаковка, със сигурност ще задържат вниманието ви за доста дълго време!

Генко Велев

реклама 66 8267 92 00 313
ефир 09 0021 250 10 92 00 288
студио 92 00 299
ММ
кабелен музикален канал

TUROK
DINOSAUR HUNTER



За тази игра спокойно може да се каже, че е създадена да рекламира 3D видеокартите! Графиката е НЕВЕРОЯТНО добра и впечатляваща, но и системните изисквания са доста високи, поне за българските условия.

Всъщност първоизточник на тази игрица е един хит на Nintendo, доста грамотно преработен за PC. Добра новина е, че се поддържат почти всички 3D видеокарти, но за съжаление играта все пак е оптимизирана само за 3Dfx Voodoo (и двата чипсета) и Power VR.

Другата добра новина е, че играта не залага само на графиката (както можеше да се очаква), а и самият gameplay е много сериозно разработен и ще достави удоволствие и на най-придирчивите маниаци! Ще трябва да преминете само през осем нива, но пък всяко ниво е значително по-обширно от тези в Quake II например или в Jedi Knights. Като допълнение вашият герой разполага с доста възможности за движение – може да скача или да се придвижва приклекнал (duck), може да се катери по скали, особено ако по тях има някаква растителност – например лиани, и естествено може да плува и да се гмурка. Към играта има и някакъв plot, който, както при повечето екшъни, е малко поразбъркан, но какво да се прави, такива са правилата на жанра.

И така, безстрашният пътешественик във времето Turok се е озовал в The Lost Land – страна, намираща се неизвестно къде и неизвестно кога във времето, но със съвсем известен „зъл дух“ (The Evil Overlord „The Campaigner“). Целта на The Campaigner е да се добере до осемте части на древния артефакт "The Chronoscepter", а вашата цел, т.е. целта на Turok е да успее да събере всички липсващи части, да сглоби The Chronoscepter и да изрита злия Overlord от Вселената. Ето защо са необходими и осемте нива – във всяко ниво ще намерите по едно от липсващите парчета. В центъра на първото ниво се намират The Hub

Производител:
IGUANA ENTERTAINMENT INC.
ACCLAIM

Acclaim

www.acclaim.com

Изисквания:

Pentium 100 MHz | 16 MB RAM | 3D Video | 42 MB HDD

Ruins. Те образуват кръг от шест арки, всяка от които е вход към едно от нивата. В центъра на кръга се намира входът към последното, осмо ниво. Не сте задължени да преминавате последователно нивата, и не само това, ако искате можете да се връщате дори многократно към вече преминати части. Винаги ще има новопоявили се гадинки, които са твърдо убедени, че сте много апетитно парче месо!

За да преминете в някое ниво, трябва да намерите необходимите ключове (от три до шест за всяко), които трябва да поставите на местата им по арките. Можете да влезете във всяко ниво, с чиито ключове разполагате, но не забравяйте, че главната ви цел е да откриете осемте части на хроноскиптъра.

Turok: Dinosaur Hunter има и друга забавна особеност - разполагате с много обширен арсенал – от ножа и древния лък до fusion cannon, а може би ще успеете да се снабдите с извънземно оръжие – alien weapon!

Освен оръжия ще може да се сдобиете и с броня (за съжаление само един вug), както и с back-pack – позволява ви да носите двойно повече муниции от нормалното. На всяка цена трябва да събирате и health points (може да имате „overhealth" до 120 health points), както и life points (на екрана се виждат като триъгълници). Ако успеете да съберете 100 life points, ще получите допълнителен живот – което е доста важно, тъй като местата, на които можете да запазите играта си, са съвсем малко. Допълнително из нивата са разпръснати checkpoints – оттам ще започвате наново, ако ви убият. Ако нещата много загрубеят, може да намалите степента на трудност или дори да използвате вграденото cheat меню (вж. стр. 30).

И като последно – ето ви и малко по-подробна информация за оръжията, които ще срещнете:

Нож – в трудни времена може да го използвате срещу непретенциозни противници, за да спасите малко муниции.

Лък – по-дългото задържане на клавиша (бутона) за стрелба води до по-далечен и мощен изстрел. Все пак не прекалявайте обаче със задържането, за да не станете на дино-хамбургер! Освен обикновените стрели може да успеете да намерите специални стрели със взривен връх.

Пистолет – в началото на играта ще трябва да разчитате главно на него.

Assault Rifle – изстрелва по три патрона с едно натискане не спусъка – обикновено достатъчно, за да остане на нивото един динозавър по-малко!

Shot gun – това вече го знаем – идеална за близък бой. Имате шанс да намерите и специални взривни патрони.

Automatic Shotgun – като погоре, но няма нужда от презареждане!

Grenade Launcher – оръжие за масово поразяване – един умен Turok не би стрелял много близо до себе си!

Pulse Rifle – енергийно оръжие, ще ви трябват energy cells, за да го презареждаме.

Mini Gun – нищо „мини" няма в това оръжие, освен това лапа патрони като триглава ламя!

Alien Weapon - принципът на действие е неизвестен, добре е все пак, че можете да го презареждате с „обикновени" energy cells.

Quad Rocket Launcher – това със сигурност е за любителите на МНОГО ГОЛЕМИТЕ ПУШКИ!

Shockwave Weapon – използва energy cells като муниции, задържането на спусъка води до по-голямо Во-о-о-м!

Fusion Cannon – много зрелищно оръжие, особено ако не стреляте близо до себе си. За съжаление едно зареждане е само два изстрела – АМА КАКВИ!!!

Ник Мортимър

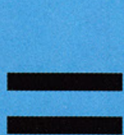


ПРЕЗАРЕЖДАМЕ И РЕЦИКЛИРАМЕ ТОНЕР КАСЕТИ ЗА ЛАЗЕРНИ ПРИНТЕРИ



САМО С ТОЗИ ТАЛОН СПЕСТЯВАТЕ 1000 лева






(като качество)






(като цена)

Бул. Шипченски проход 44, бл.247, ет.6, ап22, тел.: 973 38 13 или 72 86 71

Ultim@te Race Pro

Производител:
Kalisto Entertainment
Microprose



www.??????????.com

Изисквания:

Pentium 166 MMX

32 MB RAM | 3D Video

Признавам, че с голямо нетърпение очаквах появата на тази игра, която има амбицията да измести THE NEED FOR SPEED II от челното място в областта на автомобилните симулатори. Дали е успяла или не, всеки ще решава сам за себе си, но аз лично мисля, че Kalisto трябва да оправят още доста неща по играта, за да може тя действително да застане на върха. Всъщност проблемите се появяват само, когато използваме 3D видеокарта – без нея играта си върви превъзходно и се поддържат цял куп видеорежими (до 1024x768), така че ако имате добър компютър, ще можете да се насладите на прекрасната графика дори и без 3D карта.

Основното преимущество на ULTIM@TE RACE PRO са невероятно добре изпипаните детайли в обкръжаващата обстановка – зрителите по трасетата, пейзажът, различните подробности – например малкият поток, стичащ се покрай пистата. Освен това може да играете при различни атмосферни условия – дъжд, буря, мъгла – въобще каквото се сетите! Много красиво е и когато се състезавате по залез слънце – с всяка измината обиколка виждате как слънцето се скрива все повече, тъмнината обгръща околните сгради и постепенно се появяват многобройните светлини на градската панорама – уличните лампи, рекламните пана и празничното осветление на кокетните хотели около трасето.

Играта не е само добра графика – производителите са се постарали да включат и доста разнообразни възможности – няма да споменаваме за задължителните multiplayer опции, те вече са нещо, което се подразбира – става въпрос, че можете да избирате между 16 различни автомобила и 18 писти! Може дори да влезете в специалната арена и да изпробвате доколко са здрави ламарините по противниковите коли – е, ако нямате късмет ще видите как и вашата бърза кола се превръща в купчина старо желязо!

Някои от „редовните“ трасета са доста трудни – има завои на пълни 180 градуса – там вече майсторите ще могат да се проявят, като използват умело наличната във всеки автомобил ръчна спирачка!







Играта е създадена с цел да бъде играна на компютър с 3D карта – и тук за съжаление, често се появяват проблемите. Kalisto са включили поддръжка на основните 3D chipsets – но САМО поддръжка! Всъщност в този си вид ULTIM@TE RACE PRO е създадена единствено за Power VR chipset. Всички други модели видеоускорители – дори и 3Dfx причиняват дребен, но досаден дефект: в дълбочина на екрана се появяват повече или по-малко (зависи все пак от картата) бели точки, които доста развалят впечатлението от иначе прекрасната графика! И докато това не е проблем, който реално пречи, има нещо, което е непростимо, когато става въпрос за игра с такива претенции! Обикновено при 3D игрите необходимата за правилното изобразяване информация (например текстури) се зарежда в паметта на видеокартата в началото на всяко ниво, а ако има необходимост от обновяване, се използват различни тънкости, за да не се пречи на основния екшън. Е, по неизвестни причини, в URPro това НЕ Е ТАКА! Като резултат отвреме навреме целият екран "замръзва" за части от секундата – независимо от това колко бърз процесор имате. Може би тези замръзвания изчезват, ако разполагате с Power VR базирана карта с 8 или 12 MB памет и много бърз твърд диск, но въпреки това аз смятам, че става въпрос за НЕГРАМОТЕН подход от страна на производителя, да не говорим за това, че 3D картите, базирани на Power VR chipset, далеч не са върхът на сладоледа (но пък са доста скъпи).





Като заключение – ULTIM@TE RACE PRO има големи възможности, и ако Kalisto entertainment отреагират достатъчно бързо и пуснат „patch", който да поправи тези проблеми, действително ще имаме нов лидер в областта на автомобилните симулатори. Дотогава аз лично ще си играя на The need for speed II.

ФРАНЦИЯ '98 98.3 MHz с DARIK Radio

ВАРНА	90.7 MHz	ЯМБОЛ	99.4 MHz
ПЛОВДИВ	94.6 MHz	КЮСТЕНДИЛ	106.2 MHz
БУРГАС	91.1 MHz	Г. ОРЯХОВИЦА	88.9 MHz
ДОБРИЧ	103.7 MHz	СВИЩОВ	94.7 MHz
ПАЗАРДЖИК	94.6 MHz	РУСЕ	104.0 MHz
ВРАЦА	87.9 MHz	ШУМЕН	101.2 MHz



Производител:
Ion Storm



www.daikatana.com

Изисквания:
Неизвестни, но конфигурации, подходящи за Quake II ще са добри и за тази игра

Нищо чудно Jon Romero (основоположникът на first-person екшъна) действително да успее да създаде игра, която до обере всички "Оскари" в света на игрите. Поне се надяваме, че ще бъде така, след като дългоочакваният action-quest DAIKATANA се забави толкова време след първоначално обявената дата. Отначало играта трябваше да бъде пусната през декември '97, после стартът бе отложен за март '98. Едно посещение на специализираната web-страница на ION STORM ще ни разочарова – липсват каквито и да е признаци, че разработката на играта е към своя край. Като се има предвид станалото напоследък традиционно закъснение от точно една година, нищо чудно да се наложи действително да почакаме до зимата. Все пак да се надяваме, че съм лош пророк и че ще можем да се радваме на играта още през есента или дори в началото на лятото! А сега стига по този въпрос и да преминем към същественото!

Очаква се, че един от силните козове на DAIKATANA в борбата с конкуренцията ще бъде наличието на повече от добра story. (За сравнение – някой да помни за какво точно се е борил в Quake?) Действието на играта започва през 2455 A.D., когато археологическата експедиция, ръководена от световно известния Dr. Toshiro Ibihara успява да открие легендарния меч DAIKATANA. Малкото информация до този момент твърди, че този меч е изкован преди хилядолетия и може да бъде използван само от много могъщи воини – и че този, който е достатъчно могъщ да го използва, ще може с негова помощ да пътува из времето! Този уникален меч е бил търсен от много експедиции в продължение на векове. Успехът на Dr. Toshiro Ibihara до голяма степен се дължи и на факта, че неговата група е била много добре подготвена, екипирана и финансирана. Всичко това е било възможно благодарение на огромното богатство, спечелено от прадядото Tetsuo Ibihara – откривател на лекарството против СПИН през далечната 2030 A.D.

Но, както става във всички игри, много хубаво не е на хубаво! Dr. Jarred Benedict, асистент на Dr. Ibihara, успява да открадне меча и да убие своя шеф и бивш приятел. Целта му е пътуването във времето. Той успява да се завърне в далечната 2030 година и да открадне тайната на лекарството против СПИН. Това разбира се, променя сериозно настоящето – откривател на лекарството вече е многоуважаваният Dr. Benedict, а неговите наследници живеят в построена насред блатата и откъснатата от цивилизацията мрачна и огромна сграда-крепост. Съществуват слухове, според които някъде дълбоко под крепостта имало тайна стая, в която бил заключен легендарният меч DAIKATANA. Схващате картинката, нали? Само дето не е съвсем ясно, след като са липсвали парите от наследството на Dr. Ibihara, как първоначално е бил открит мечът – но все пак това е игра, не е нужно да се задълбочаваме много в подробностите.

Ето тук на сцената излизате и вие – Hiro Miyamoto, всепризнат експерт по история на Япония, и което е още по-важно – специалист по японски бойни изкуства (нали помните, че само могъщ воин може да използва силата на меча!). Една вечер ви посещава Mikiko, дъщерята на убития Toshiro, и нейната молба е съвсем дребна – трябва само да проникнете в крепостта насред блатата, да откраднете меча, с негова помощ да се върнете в 2030 година и да попречите на Benedict да промени историята – и ако (съвсем случайно) му се случи някаква неприятност и така отмъстите за убития баща на Mikiko, тя няма да ви се сърди.

Комбинацията от красавицата (тя държи непременно да дойде с вас) и обещаната огромна сума пари действа безпогрешно – ето как се озовавате насред блатата, под стените на зловещата и изпълнена със смъртоносни капани крепост на рода Benedict. С помощта на Mikiko и на присъединилия се по-късно към вас Superfly Johson, вие успявате (или поне би трябвало да успеете) да си възвърнете меча и бързо-бързо използвате магическата му сила, за да се върнете обратно в 2030 година. Но какво е това? Годината, в която сте попаднали, действително е 2030, но ПРЕДИ НОВАТА ЕРА!



Изглежда познаването на календара не е присъщо на силите, въплътени в меча, и той ви е засилил в Древна Гърция! На това отгоре, древните елини се държат крайно непочтително към вашата особа (нищо чудно, те едва ли са виждали японци до този момент). Но ще им покажете какво може един воин от бъдещето, особено ако е въоръжен с лазерна пушка и ракетомет! Дали това е добра идея? А като ви свършат запасите от муниции за модерните оръжия? Изглежда найдобре е да използвате меча – колкото повече, толкова по-добър воин ставате – и това ви помага да овладявате допълнителните смъртоносни сили, скрити в оръжието (а те са всичко седем!). Разбира се, ако ви попадне някое добро местно оръжие, също няма да го изхвърлите! И така, разказвате играта на безчет противници... Сред противниците ви ще има и същества, за които сте смятали, че съществуват само в легендите! Многобройните успешни битки ви правят достатъчно могъщ, за да опитате да използвате отново силата на меча – и отново провал... Този път сте се оказали в 560 A.D., и то в Norway - а някогашните викинги никога не са били особено гостоприемни към чужденците. Този път ще се наложи да пребродите огромния дворец на King Gharroth и да покажете на краля, на многобройните му стражи и на придворните магьосници колко лесно мечът daikatana може да реже глави и други крайници (ами така де, ако не го използваме, ще вземе да ръждяса...)!

И отново скок във времето... Този път е напълно успешен! Пристигнали сте точно там, където ви трябва – San Francisko, 2030 A.D. Остават ви само още няколко съвсем дребни неща за довършване... Но сте забравили за Голямото земетресение от 2030 година! Градът е обзет от хаос и анархия, а вие се намирате в килия № 74... на затвора Alcatraz! Yep, бившата туристическа атракция отново е най-строго пазеният затвор в цяла Северна Америка. Е, няма какво да се прави, залавяйте се отново за меча и - на работа. Трябва да се измъкнете от затвора (предполагам знаете, че той е на остров), да се доберете до континента, да намерите Benedict преди да е успял да открадне лекарството против СПИН и да му демонстрирате вашето превъзходно владеене на всякакви оръжия!

В общи линии това е! После знаете какво следва – наградата, Mikiko... и завесата пада... до DAIKATANA II?

Едно уточнение – настоящата статия е написана въз основа на съвсем предварителни сведения, събрани от западните списания и от различни източници от Интернет. Естествено в действителната игра ще има много допълнителни подробности, както и някои по-големи или по-малки разлики. Със сигурност обаче много ще се забавлявате и едва ли ще ви остане време да скучаете, когато започнете да играете.

Генко Велев





Color Copy Shop
ЦВЕТНО
ЧЕРНО - БЯЛО
КОПИРАНЕ
ЗАПИС НА CD-R $ 5
(ЦЕНАТА ВКЛЮЧВА И НОСИТЕЛЯ)
ГОЛЯМО разнообразие от ИГРИ и СОФТУЕР.
Площад „Славейков" № 9 (безистена), телефон 80 00 28

Производител:
ACCLAIM

Acclaim

www.acclaim.com

Изисквания:

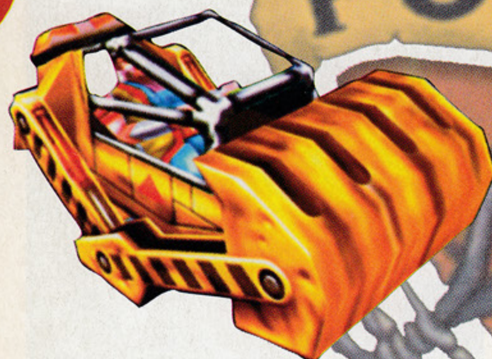
Pentium 133 MHz

16 MB RAM | 3D Video

FORSAKEN

Харесваха ли ви някогашните DESCENT и DESCENT II? Ако отговорът е „да", няма начин да не харесате и DESCENT III – всъщност истинското заглавие на играта е FORSAKEN и ако се съди по demo-версията, това ще бъде нов еталон за прекрасно изпипан 3D action!

Феновете на този жанр веднага ще забележат, че ACCLAIM бе и разпространител на TUROK, а това, което може би не знаят е, че първоначално и FORSAKEN бе



създадена за Nintendo 64 – въобще всички производители май бързат да се възползват от огромните възможности, които дава 3D графиката за създаването на игри, които са удоволствие за окото!



Надявам се, че когато четете това списание, пълната версия на FORSAKEN вече ще е излязла на пазара, но все пак ето ви още малко предварителна информация. Играта би трябвало да включва не по-малко от 15 single players и 10 deathmatch нива, както и възможност да си изберете между 16 различни персонажа, всеки с любимия си bike. Bike е терминът на производителя, но това много повече прилича на изтребител от STAR WARS!

Надявам се, че не много хора ще се интересуват от сюжета на играта – както във всички екшъни, той далеч не е образец на литературно съвършенство – през 2113 година няколко умни глави са извършили научен експеримент на Земята. Резултатът от експеримента е КАТАСТРОФАЛЕН – поне за земните жители. Всички те са загинали мигновено, а остатъкът от планетата се е откъснал от орбитата си около Слънцето и се носи безжизнен и без атмосфера между звездите. Междувременно върховната власт в галактиката се упражнява от High Senate of Imperial Theocracy (хей, не съм го измислил аз, не ми се смейте!!!) и многоуважаваните сенатори са започнали методично претърсване на останките от планетата за оцелели материални ценности – особено за различни високотехнологични gadgets. Натъпкали са Земята до козирката със стражеви роботи и други разни смъртоносни машинарийки, за да я предпазят от „свободни" търсачи. Именно такъв свободен търсач на ценни технологии и въобще на всичко, което може да се продаде срещу голямо количество галактически кредити, сте и вие! Оттук нататък повече обяснения едва ли ще са ви нужни...

Приключенията, през които ще преминете, няма да бъдат само сред безконечни и еднообразни нива тип „dungeon" – като в Quake например. Ще трябва да воювате и във въздуха, и под водата, и в кратерите на вулкани, въобще във всяко ниво ще има по нещо различно от предишните.

Като заключение – аз поиграх малко на първото ниво от демото (но бързо-бързо ме опушкаха) и честно казано съм очарован от играта – считам, че вече има много сериозен претендент за титлата Action '98!



Интернет и Мрежовите игри

Играта в интернет у нас засега все още остава само едно добро пожелание и нищо друго. Разбира се, тук там има любителски мрежи с по няколко компютъра, има вече и доста хора, които разполагат с достъп до Internet, и това е напълно достатъчно... за да сме наясно, че игрите on-line са не само интересни, но предлагат и коренно различни преживявания от tet-a-tet битките с вашето PC. И действително – някой да е играл първия Quake наскоро? В същото време в Щатите това все още си остава една от най разпространените игри – и това се дължи единствено на многобройните възможности за сражения с вашите приятели... или врагове!

А с какво разполагат американците? По данни от щатските списания в началото на миналата година само в USA е имало ДВАДЕСЕТ И СЕДЕМ национални специализирани мрежи за игра, като в в списъка са включвани само компании, имащи поне 20 000 абоната. Сега вече тази цифра е значително по-голяма – достатъчно е само да споменем Origin и ULTIMA ON-LINE (малко любопитна информация – мрежата на Origin включва ТРИДЕСЕТ сървъра с почти 4000 мегабайта оперативна памет – и това е създадено само за една-единствена игра!). Нека да добавим, че месечният абонамент за неограничен достъп е 20 долара... и не ни остава нищо друго освен да си припомним онази стара песничка „Кога ще ги стигнем американците...". Все пак има и оптимистични новини – в Русия вече една-две от американските компании са пуснали първите си пробни сървъри, така че след 2-3 години може би това ще се случи и тук!

Докато чакаме може би ще обърнем за малко погледите си към Интернет. У нас вече доста фирми предлагат достъп до Internet на съвсем прилични цени – 10-20 щ. долара месечно, така че дали имаме някакви шансове да поиграем? За съжаление, НЕ!!! И проблемът не е в традиционно добрите телефонни връзки, които ни предлага БТК (помо-о-ощ, обслужват ни!), не е и в скоростта, с които можем да предаваме и получаваме информация. Проблемът е съвсем прозаичен и никой (дори и американчетата) не е избавен от него. В английския език има няколко термина за него, но казано по-простичко, това е сателитното закъснение - времето, необходимо на информацията докато успее да стигне от вашия компютър до съответния сървър в САЩ (и да се върне обратно) през два или повече комуникационни спътника. Приема се, че за да може нормално да се играят стратегии в реално време (Starcraft) и action игри, това закъснение не трябва да надвишава 200 милисекунди! Ако някой случайно не знае, при нас обикновено се измерват стойности от порядъка на НЯКОЛКО секунди. А иначе сървъри в Интернет, на които може да се играе, колкото искаш! Практически всеки голям производител на игри предлага и опция за on-line игри, като обикновено има и гратисен период от един и дори до три месеца. За съжаление проблемът със закъснението на сигнала ни ограничава и тази възможност – всъщност това, което ни остава, са игрите на табла, карти (и подобни), и ако успеем да намерим някъде някоя класическа походова стратегия (но аз поне не знам къде може да се намери). Е, ако искате да играете на табла и/или карти, може да пробвате *play.yahoo.com*, но според мен е по-добре да потърсите някой от специализираните сървъри (например *www. netgammon.com, chess.lm.com, www.vinco.ru*). Вярно е, че те са платени, но въпреки това ви остава опцията за гратисен период (и като си смените e-mail адреса ще може да се регистрирате наново, с нов пробен период... и т.н., докато ви омръзне).

Та, в общи линии това е – добрите новини са съвсем малко. По всичко личи, че ако искате да играете Quake II в мрежа ще трябва да поизчакате още доста годинки... или пък да се преместите за ваканцията във вилата си във Флорида! Аз лично тази година няма да ходя натам – омръзна ми, но може би ще отскоча за летните месеци до Канарските острови.

Ник Мортимър

On-line English

Ако сте новобранец в Интернет и on-line контактите, може би ще ви е полезно да попрочете този малък речник на съкращенията и термините, които сме ви приготвили.

AFK – away from keyboard; **AFK-FAM/S** – away from keyboard for a minute/second

BRB – be right back

BTW – by the away

Clan (Guild, order, squadron, battalion и т.н.) – група от играчи, обикновено играещи в комбина срещу другите играчи (освен когато се бият един срещу друг за тренировка)

Emoticons – комбинации от символи за показване на емоции в chat текста – например :-) е усмивка, :-(става за намръщване, ;-) изразява намигване, а :-P естествено е най-невъзпитано изплезване...

Frag – при action on-line игрите означава убийство на противник, при класациите се използва като количество набрани точки (I already achieved 20 frags and so I have a rank of commander)

Gamemaster – всички професионални мрежи за игра имат поне един, а често и повече (Ultima online има шест!) денонощни дежурни, които следят за нормалното протичане на игрите (не става въпрос за техническото поддържане на сървър)

IMHO – in my humble opinion; IMO – in my opinion; IMNHO – in my not humble opinion

Lag (Fog) – закъснението на сигнала, за което стана въпрос по-горе

Lamer – калпав играч

LOL – laughing out load; ROFL – rolling on the floor (from laugh, I presume)

MUD – multi-user dungeon – обобщено название на цял клас текстови on-line игри

Netiquette – net + etiquette

Newbie – новобранец (в игрите, не в казармата)

PK – player killer

PvP – player versus player

Scrolling – многократно повтаряне на една и съща информация (в chat-форумите и т.н.; всички те поддържат ограничено количество информация в активния прозорец; така многократното повторение на една и съща информация води до „избутване" на чуждите съобщения от активния прозорец)

Snert – играч, който се забавлява главно не от самата игра, а като причинява затруднения на другите участници

Trainer – не е треньорът на националния отбор, а cheat-програма за игра

WTF – в силно цензуриран вариант – „какво, по дяволите, става?"

Е, като понаучите още това-онова, вече ще можете и да си преведете и изречения като „Wtf? Llama newb said I was using a bot cuz I gibbed him 40 times!" (но не го използвайте пред учителката по английски!).

So long for now...

Генко Велев



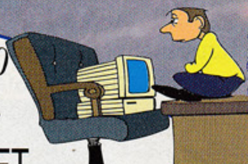
DOWNGRADE!

Остарете Вашето PC!
Ако:
- новият Ви компютър работи по-лошо от добрата стара барака.
- счетоводната Ви програма е за DOS - за какво Ви е Pentium II?
- и без това вкъщи не Ви дават да си поиграете като хората.
- заплатата Ви е 100 бона - трябва ли да работите на компютър за $1000?
- детето Ви играе игрички по цял ден вместо да чете книги?

И без това скоро цената ще му падне на половина.
По-добре изкарайте малко пари!
Обадете се веднага!
DOWNGRADE на изгодни за нас цени!
Китайски боклуци!
Гаранция - Франция!
ТЕЛ. 963 10 86, 66 91 24
ул. Латинка 40



София, ул. Княз Борис I 24-30
☎ 951 5699, 519 016, 511 944
модеми и включване в ИНТЕРНЕТ



ПРИНТЕРИ и КОНСУМАТИВИ
Изграждане на мрежи
КОМПЮТРИ
Компютри с инсталиран софтуер
Разработка на софтуер
Запис на CD $5
ЦЕНИ, ПОД КОИТО НЕ БИВА ДА КУПУВАТЕ

ИЗЛИЗА НОВАТА ВИДЕОКАРТА G200

Новата видеокарта G200 обещава да изкара Matrox отново сред първите на пазара. Докато потребителите са затруднени точно кой модел процесор или 3D карта да си купят, а някои от най-големите фирми-производителки на графични карти като че ли потънаха в сянка, Matrox изненадващо се завръща с едно предложение за 2D/3D карта с патетичното име G200.

Нека да погледнем какво е положението на пазара на 2D карти по света:

Най-добра 2D-производителност постигнаха 3DLabs с тяхната Permidia 2 и Matrox с техния Millennium II. И докато Permidia 2 предлага добра производителност в OpenGL стандарт за професионални приложения под NT, както и някои 3D ефекти за игри, Millennium II се оказа едно разочарование поради почти пълната липса на сносни 3D ефекти за игри.

Въпреки това Millennium II си има своите фенове, тъй като си остава единствената 2D карта, предлагаща много добро качество на изображение за големи монитори с най-висока разделителна способност и True Color. В същото време Permidia 2 направо издъхва в режим 1280x1024, тъй като използва по-евтината SGRAM, която не може да представи True Color. За потребителите с 21'' или 24'' монитори Permidia 2 не дава качествено изображение и дори нейният Number Nine's Ticket to Ride не може да надмине външния RAMDAC на Millennium II на 250 MHz.

В областта на 3D картите нещата са малко по-ясни. Voodoo2 е безспорен лидер, но не всеки потребител е склонен да даде много пари за един все пак допълнителен чип, така че и тук има голяма пазарна ниша за фирмите-производителки на графични карти. NVIDIA с техния RIV128, Intel с i740, ATI с Rage Pro Turbo и Rendition с Verite 2x200 – средностатистическият потребител е объркан от такъв голям избор и толкова много неща, които трябва да вземе под внимание, преди да го направи.

Matrox излиза на пазара с G200 през юни и има претенциите да покаже на компютърните фенове, че G200 е техният оптимален избор.

Ето какво показват тестовете за различните 2D/3D карти и 3D ускорители.

2D производителност

Производителността на офис-приложенията при различните графични карти и без това е на доста по-високо ниво, отколкото потребителят би могъл да си пожелае. Сега най-важно е качеството на изображението. То зависи от скоростта и качеството на RAMDAC чипа, както и от скоростта на видео-паметта.

При системни характеристики BX Pentium II Motherboard, Intel Pentium II 400 MHz, 64 MB SDRAM, Windows 95 и режим на екрана 1024x768, 32 bit color, 85 Hz refresh rate резултатите от теста показват, че безспорни победители са Fire GL 1000 Pro и G200. Производителността на G200 е на много високо ниво, но все пак не надминава тази на Fire GL 1000 Pro. Затова пък качеството на изображение на G200 е далеч по-добро от това на Fire GL 1000 Pro при използваната разделителна способност и True Color.

3D производителност

По-надолу под 3D производителност ще разбираме всъщност производителност при 3D игри. И тъй като Winbench-тестът не е особено надежден, при тестване на този параметър са използвани 4 различни 3D игри:

Acclaim's Forsaken
Rage's Incoming
Acclaim's Turok
Id's Quake II

В теста са участвали 8 графични карти, и всяка от игрите е била стартирана в 2 различни разделителни способности и с 2 различни процесора, за да се добие най-добра представа за производителността на всяка от картите. Резултатите сочат за безспорен победител Voodoo2 и G200. Няма особена разлика в производителността на G200 при процесор Pentium II 400 и Pentium II 233. Изключение правят случаите, когато играта е твърде сложна и зависи повече от процесора, отколкото от 3D ускорителя.

Един съществен недостатък на G200 е, че производителността намалява повече при по-висока разделителна способност в сравнение с другите видеокарти.

Качество на 3D изображението

Само висока кадърна честота не е достатъчна, за да се получи желаният визуален ефект. Нужно е тя да е комбинирана с добро качество на 3D изображението. За съжаление в момента няма готов OpenGL драйвер за G200. Въпреки това тестовете с различни 3D игри показват, че що се отнася до качеството на графиката, G200 в повечето случаи надминава дори Voodoo2.

the best 97

Когато решихме да направим настоящата класация, се заобиколихме от всички страни с купища западни списания за игри и си отбелязахме десетина bookmarks на специализирани интернетски game sites (най-вече американски). После запретнахме ентусиазирано ръкави и започнахме да преглеждаме многобройните класации – и не стигнахме до никъде! Колкото списания – толкова класации! Една и съща игра някъде е обявена за игра на годината, супер постижение, връх в света на развлекателната индустрия... и съвсем същата игрица на друго място бе снизходително описана като много шум за едно голямо нищо! Особено големи разлики се получиха между щатските и европейските оценки по отношение на игрите, предназначени най-вече за multiplayer game. И наистина – в Щатите има почти 30 национални специализирани мрежи за on-line игра, отделно голяма част от сървърите за игра по Интернет също са разположени там... Нищо чудно, че в оценките се отделя такова основно внимание на показателя „възможност за игра в мрежа". Имаше даже и абсурдни от гледна точка на останалия свят класации – например за найдобър action на всички времена на едно място бе посочен... първият *Quake*! А защо – ами съвсем елементарно: мрежите за on-line игра в Щатите имат няколко МИЛИОНА абонати, почти всички мрежи в „менюто" включват и *Quake*... и статистиката отчита, че няколко милиона души все още продължават да играят на *Quake*! Самите компании-собственици на мрежите също прилагат разни трикове, за да задържат интереса на играчите към поодъртелите игри – като например завършилото наскоро състезание по *Quake* с първа награда от $7500, събрало хиляда и двеста участници! След всичката тази информация и многото спорове (всеки от нас също си има любими игри), решихме да направим една обобщена класация за 1997 година... и ето какво се получи:

И така – за най-добър action на годината бе обявен... *Jedi Knight*! Лично аз смятам, че графиката на тази игра трябваше да бъде значително по-добра, за да оправдае солидните хардуерни изисквания, но загубих гласуването.

Много разногласия имаше и за втората категория – за най-добра стратегия в реално време. В много от западните списания за победител бе посочена *Dungeon Keeper*. Ние обаче решихме, че *Total Anihilation* и *Age of Empires* също заслужават номинации. Всъщност трите са представители на три различни „подкатегории" в жанра и затова решихме да ги оставим на една и съща челна позиция, без да излъчим победител между тях!

За сметка на това относно класическите стратегии всички бяха единодушни – естествено *Lords of Magic* на компанията Impressions! С едно уточнение обаче – с включен patch 2.00, който бе окончателно готов едва през м. март тази година.

Нямахме противоречия и за най-доброто рали – *THE NEED FOR SPEED II SE* - с 3D графиката убедително спечели всички гласове!

Нещата бяха доста странни обаче, когато трябваше да посочим победителя при космическите симулации – щатските списания твърдо стояха зад *X-WING VS TIE-FIGHTER*. Да, ама тя е предназначена най-вече за игра в мрежа – нещо, което не е особено актуал-

Smart Systems

град София, ж.к. Дианабад, бл. 10, вх. В, ет. 3 (автобуси : 88, 94, 102)
тел. / ф. : 9 624 201 / 9 625 629 / 682 205, (п в с ч п) 9:30-18:00 ч.
град Пловдив - тел. : 032-651 543, град Варна - тел. : 052-236 197
град Разград - тел. : 084-42 073, град Видин - тел. : 094-26 055

Компютри, модули, аксесоари, консумативи.
Телефони, факсове, централи, копирни машини.
Локални мрежи и интернет услуги.
Обновяване и поддръжка на компютри.
Проектиране и цялостно офис оборудване.

Предлагаме изгодни дилърски условия!

the best 97

но в България. За съжаление обаче се оказа, че в тази категория практически липсват други сериозни състезатели (да напомним, че *Wing Commander: Prophecy* излезе през тази година)!

Разбира се, не трябва да пропуснем и RPG жанра. Тук победителят също бе определен без колебания – познахте – *Fallout*! За информация на феновете – носят се слухове, че през есента на тази година вече ще имаме и *Fallout II* – можем само да се надяваме, че слуховете ще излязат верни!

Няколко думи за спортните игри – те вече станаха „запазена" територия на Electronic Arts и като че ли най-добре изпипана бе *NBA Live '97*.

О-ле-ле! За малко да забравим добрия стар quest (или adventure, както го наричат американците)! Вече и добрите игри от този жанр станаха рядкост: много суперлативи се изписаха за *RIVEN*, но аз далеч не съм сигурен, че наистина е върхът. Според мен обаче, най-доброто в тази област остава *Dark Earth* на Microprose. Не бива да забравяме и *Broken Sword II* – един quest, създаден по класическите канони от времето, когато Sierra направи своите незабравими шедьоври!

И за десерт – една нетрадиционна игра, ненадминато предизвикателство за любителите на логически игри - става въпрос за *Magic: The Gathering* - поредния шедьовър на прочутия майстор Сид Майер!

А сега следва и „disclaimer" – тази модерна думичка, употребявана много често от производителите на игри, когато се опасяват, че не са си свършили добре работата: вероятно много от вас, многобройните читатели на нашето ново списание, ще бъдат недоволни, че сме пропуснали вашата любима игра; много от вас няма да са съгласни поне отчасти или дори изцяло с нашата класация. Ето защо, искаме да ви предложим следното нещо – нека класацията за 1998 година да бъде направена от ВАС! Изпращайте ни вашите мнения и вашите предложения – кой по-добре може да оцени една игра, ако не тези, за които тя е предназначена – ИГРАЧИТЕ!

Генко Велев

ПРИНТЕРЪТ НЕ ПЕЧАТА
КОПИРНАТА МАШИНА НЕ РАБОТИ
ХАРТИЯТА СВЪРШИ

1. обаждате се на телефон 26 30 73 или 26 77 89
2. отивате на Фр. Рузвелт 2А без предупреждение
3. търсите Весо Неделчев или неговите хора.
4. намирате ги. край на проблемите.

ПЛОВДИВ, СТЕМИ КОПИФАКС ЕООД

YONKO STEFANI Ltd - Multimedia Division

Музика, Софтуер, Списания, Аксесоари, CD-R, Дискети, Стойки, Кутийки за CD и др.

НАЙ-НИСКИ ЦЕНИ ЗА БАЛКАНИТЕ !

CD-Audio, CD-R, VCD, DVD, Playstation, Computer & Music Magazines, Multimedia
Agent & Reseller of WMD-UK, CENTERSOFT-UK, ONLINE Ltd, MATRIX-BG
Bolkans Distributor of CYBERTRACKS Records - ITALY

НОВО: 70 заглавия релакс, адреналин и спейс музика на DOLBY SURROUND. Директна продажба на собствена музикална и софтуерна CD-продукция. Супер цени за търговци на едро.

магазини:
ул. „Княз Борис I" №134
бул. „Стамболийски" №25

Stamboliiski 22, Sofia-1301, Bulgaria, tel/fax:+359 2 980 98 13
E-mail: cdmania@techno-link.com; www.techno-link.com/clients/cdmania

Cheats & Trix

StarCraft

За да влезете в Cheat менюто натиснете Enter; наберете кода и отново натиснете Enter

there is now cow level	успешна мисия
black sheep wall	разкрива картата
medieval man	upgrade на units
something for nothing	всички възможни upgrades
modify the phase variance	можете да строите всичко
war aint what it used to be	премахва fog of war
game over man	ЗАПАЗЕТЕ си играта и го пробвайте
staying alive	безкрайна мисия
show me the money	10000 minerals и gas
food for thought	повече units от разрешеното
the gathering	безкрайна енергия
operation cwal	увеличава скоростта за строеж
power overwhelming	GOD MODE
noglues	компютърът е без енергия!
ophelia + Enter + NN	warp на мисия NN

Mysteries of The Syth

Надявам се, че се досетихте – това е продължението на JEDI KNIGHT, starring MARA JADE!
По време на играта натиснете t, наберете кода и натиснете Enter.

iamagod	супер Jedi
boinga x	неуязвимост
diediedie	всички оръжия
gimmestuff	full inventory
gameover	skip level
statuesque x	неподвижни врагове
trainme	+ force ниво
freebird	fly mode
cartograph	всички карти
trixie	100% mana
gospeedgo x	slow mode
quickzap	телепортация

Забележка: **x** може да бъде 1 (on) или 0 (off);
За телепортацията трябва да посочите координати.

Wing Commander: Prophecy

На екрана за избор на мисии:

alswantsmoreships + z	ви дава възможност да играете с противниковите кораби

По време на битка натиснете Shift и наберете **dynomite,** след което можете да въвеждате следващите комбинации:

Ctrl + F12	първото набиране премахва челните щитове на целта; второто набиране го унищожава (важи и за приятелски кораби).
Ctrl + K	саморазрушаване
Ctrl + I	неуязвимост

Turok: Dinosaur Hunter

DDDNSTBR	неуязвимост
THMSCLS	всички оръжия
LNJHNSN	безкрайни амуниции
JFFSPNGDNBRG	безкрайни животи
NGLCKCK	всички ключове
JSNCRPNTR	разкрива картата
BKSTRD	fly mode
RNTRC	телепорт на финалната битка
SHNTRRNT	галерия

ЛАНИКС

OKI
People to People Technology

София
ул."Гороцвет" N6
(ОТЛИЧНИЦИТЕ)
тел.: 963 24 36
Пловдив: 032/563 884
Бургас: 056/800 702

5 години гаранция

Новите лазерни принтери !

Този е твой за $ 275



засега цената е без ддс

РАБОТЕТЕ С ВСИЧКА СИЛА И СЕ РЕКЛАМИРАЙТЕ!

Тарифа

№1 $ 340	№2 $ 125	№3 $ 185	№4 $ 85
$ 65	$ 45	$ 25	$ 170

БАЗОВА ЦЕНА ЗА 1 CM^2 В PC MANIA - $1. ЗА ОТСТЪПКИ - ВИЖТЕ КАРЕТА № 1-7.
ФИКСИРАНА ПОЗИЦИЯ И СТРАНИЦА СЕ ДОГОВАРЯТ ДОПЪЛНИТЕЛНО - КАРЕ № 8
ИЗРАБОТКА НА РЕКЛАМНО КАРЕ ОТ PC MANIA - ОКОЛО 500 ЛВ НА CM^2.



C.H.S.L.
Holdings

Индекс на рекламите

CHSL 31
ColorCopyShop 23
Comtel 26
DARIK 21
Eagle Software 13
KOEL-H 32
Lanix 30
Leader 15
MM 17
Multimedia Division 29
Smart Systems 28
StemiCopyfax 29
PC Supp 28
U.S. Toner 19

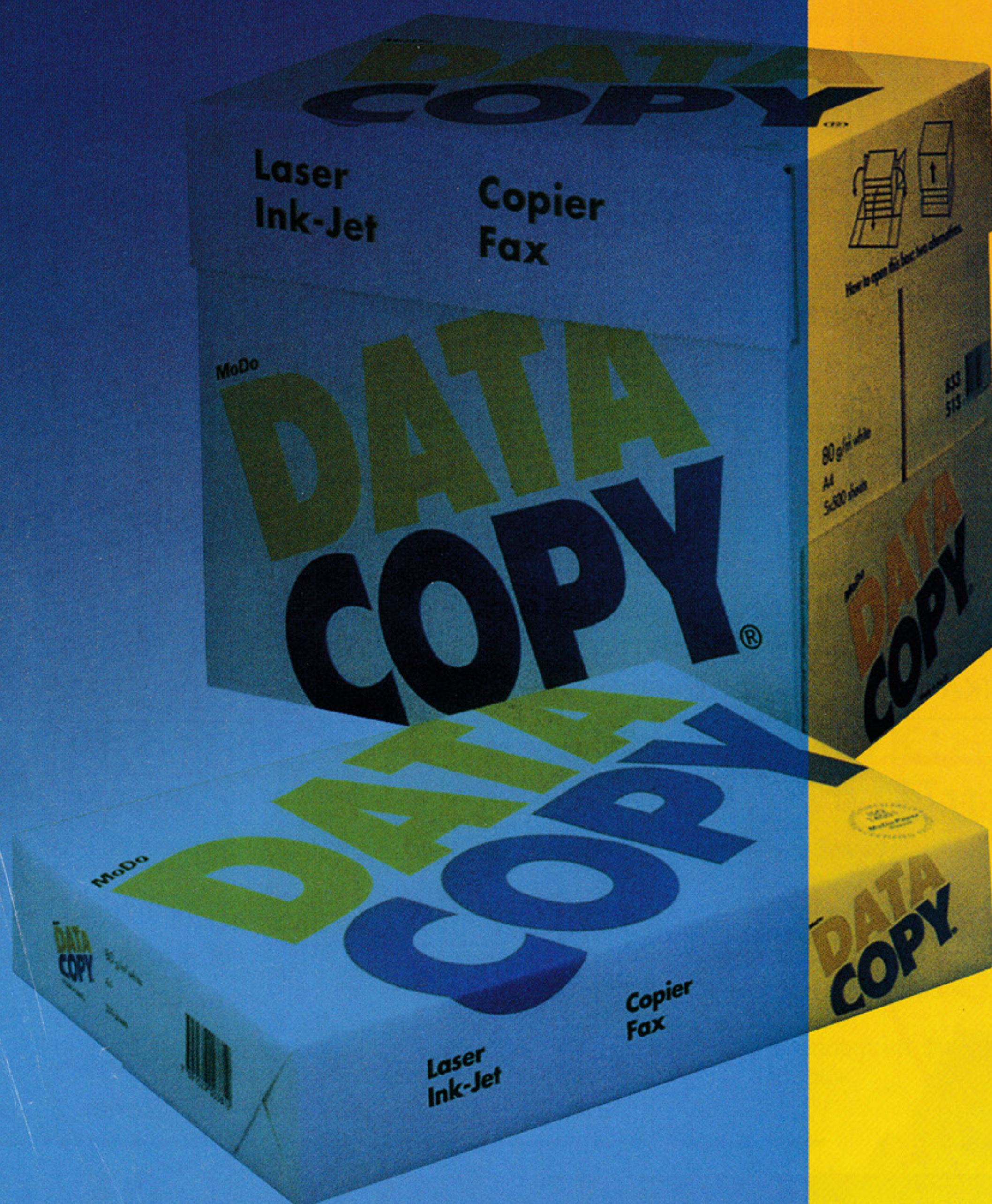
Предпечатни услуги

PC MANIA

Техниката на Студио **PC Mania** е на ваше разположение за:
Експониране на линотроник - 9 DM/л.м.
Сканиране на плосък скенер - 3 DM/A4
Сканиране на барабанен скенер - 0.5 DM/MB.
Изработка на фирмени знаци, рекламни карета, брошури, бланки, визитки и печат.

НЕВИДИМАТА ХАРТИЯ

когато използвате DATA COPY
не мислите за нищо друго освен за РАБОТАТА си...



офиси

СОФИЯ	02/44-91-38;	ПЛОВДИВ	032/23-60-89;
ВАРНА	052/25-90-27;	ПЛЕВЕН	064/705-35

KOEL•H LTD

ДИЛЪРИ

БУРГАС	056/800-702;	СТАРА ЗАГОРА	042/276-89;
ПЛОВДИВ	032/263-073;	В. ТЪРНОВО	062/220-34;
ЯМБОЛ	046/211-60;	КАЗАНЛЪК	0431/499-93;
ВИДИН	094/4-27-03;	БЕЛОГРАДЧИК	0936/54-00